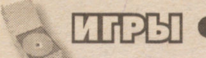
февраль
№2 (112)
28 февраля 2009 г.

Игровой СТАНДАРТ







ИГРЫ



Похоже, екатеринбургская Targem Games до конца жизни обречена на создание безумных гоночных аркад. На этот раз им поручена работа над продолжением популярного несколько лет назад «Insane».

В игре будут представлены внедорожники пяти классов: 4x4, спортивные, пикапы, грузовики и экстрим, Авторы обещают 12 игровых режимов для одиночной и многопользовательской игры до 8 человек, 20 просторных карт с разрушаемым окружением и возможность настроить автомобиль под свою манеру вождения.

«Insane 2» появится не только на ПК, но и на Xbox 360 в I квартале 2010 года.



Итальянская студия Milestone уже работает над очередной игрой в серии World Superbike Championship.

Разработчики лицензировали все, что только можно: мотоциклы, трассы, команды, гонщиков. Кроме того, они обещают ряд улучшений по сравнению с предыдущими играми серии: полностью трехмерное окружение, качественная проработка трасс, новые режимы игры, переделанные геймплей и пользовательский интерфейс. Все характеристики мотоциклов спишут с их реальных прототипов, а игроку будет позволено от души покопаться в движке с возможностью настройки каждой детали «под себя». Наконец, разработчик утверждает, что только в «SBK 09: Superbike World Championship» вы сможете увидеть повреждения на обтекателях и одежде гонщиков.

Релиз игры намечен на май текущего года на ПК, Xbox 360, PS3, PS2 и PSP.



Попавший под крыло компании Codemasters юмористический квест «Leisure Suit Larry: Box Office Bust» готовится к выпуску уже этой весной на ПК, PS3 и Xbox 360.

В новой серии Ларри превратится во владельца киностудии. Нечистые на руку дельцы из студии-конкурента крадут у него идеи, и незадачливому сердцееду приходится со всем этим разбираться.

Интересно, что главных персонажей игры озвучат такие известные актрисы, как Кармен Электра и Шеннон Элизабет.



Компания Capcom анонсировала экшен «Lost Planet 2». Сиквел расскажет о том, что произошло после событий, описанных в оригинальной игре. Из-за глобальных климатических изменений появятся совершенно новые локации, например джунгли. Будут предложены режим кооперативной игры и возможность посмотреть на сюжет с нескольких сторон. «Lost Planet 2» создается на основе движка MT-FrameWork 2.0.

«DiRT 2» будет выпущен компанией Codemasters в сентябре 2009 года. Игра разрабатывается для ПК, Xbox 360, PS3, Wii, DS и PSP.

Новый гоночный симулятор предложит игрокам более агрессивные гонки в самых разных уголках планеты. В рамках режима World Tour вам станут доступны такие мероприятия, как «Creek Trailblazer», «Rawang Rally Run», «Battersea Battle», а также посещение популярного стадиона Лос-Анджелеса «Stadium King Shootout», который «переделают» специально для проведения гоночных заездов.

В игре будет целая куча внедорожников и онлайновый режим.



Компания Capcom официально анонсировала зубодробительный экшен «Dead Rising 2».

Действие игры разворачивается спустя несколько лет после событий первой части, произошедших в одном американском супермаркете. Теперь вирус распространился по всей стране. Игроки отправятся в столицу азартных развлечений Форчун-Сити, «срисованную» с Лас-Вегаса, и там будут сражаться с кровожадными зомби, используя целый набор подручных средств.

Над второй частью работает канадская студия Blue Castle Games под присмотром команды, создавшей оригинальную версию «Dead Rising», которая была выпущена исключительно для Xbox 360. На сей раз сиквел выйдет на ПК, Xbox 360 и PS3.



Анонсирован первый эпизод проекта, создаваемого в жанре «психологический квест». Игра «Фобос: 1953» будет являться приквелом российского триллера «Фобос» и появится на прилавках одновременно с его выходом на большой экран в мае 2009 года.

Наши дни. Главные герои оказываются в ночном клубе, расположенном глубоко под землей в бывшем военном бункере. Как выяснится впоследствии, некогда здесь ставили опыты на заключенных. Игроку предстоит узнать правду о пугающих событиях, произошедших в 1953 году, которые привели к ликвидации персонала и консервации всего комплекса.

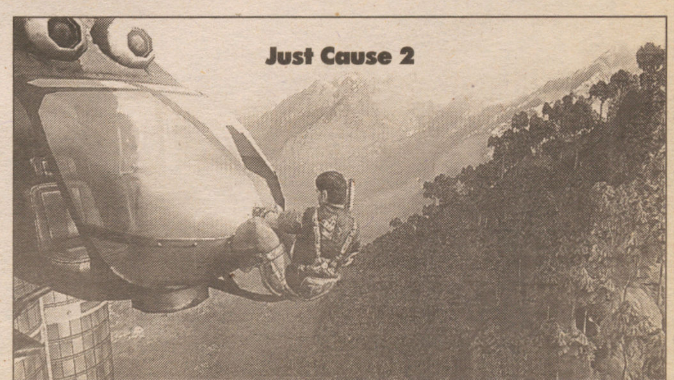
Авторы обещают перенести игроков в Советский Союз 1950-х годов: интерьеры бункера воссозданы на основе реальных военных объектов, при составлении текстовых материалов использовались исторически достоверные документы. В путешествии по бункеру вас будет сопровождать лишь голос незримого «наблюдателя», транслируемый по системе внутренней связи.

Как утверждают создатели игры, в основе ее сюжета – реальные разработки ученых МГБ СССР, изучавших пределы возможностей человеческого мозга, передачу мысли на расстояние и воздействие страха на человеческий организм.



Сразу целая обойма весьма ожидаемых проектов была перенесена на более поздний срок. Официально причина задержки стара как мир — желание отполировать свои игры до зеркального блеска.

Итак, «The Godfather 2» выйдет теперь во II квартале сего года, «Just Cause 2» – в III квартале, «The Sims 3» – 2 июня, а «Dragon Age: Origins» – аж во II полугодии.


Just Cause 2



КИНО 



Актерский состав нового проекта Сильвестра Сталлоне «Невозмутимые» («The Expendables») продолжает пополняться звездами боевиков.

Арнольд Шварценеггер сыграет в фильме... губернатора Калифорнии, то есть самого себя, а Бен Кингсли – отрицательного персонажа, работающего в ЦРУ. Пока неизвестно, какая роль достанется Эрику Робертсу, но актёр тоже в деле.

Напомним, что помимо вышеназванных имен в фильме задействованы Джейсон Стэтхэм, Джет Ли, Дольф Лундгрен, Форест Уитакер и Микки Рурк.



Том Круз сыграет роль российского шпиона в экранизации романа Роберта Ладлама «Круг Матарезе». Роль агента американской разведки закреплена за Дензелом Вашингтоном. Ставить фильм будет Дэвид Кроненберг.

Главные герои – фанатично преданные своему делу агенты, а также давние и непримиримые противники. Но, как это часто бывает, обстоятельства вынуждают их действовать сообща. Русский и американец вместе пытаются пролить свет на действия таинственной организации киллеров.

Новыми проектами компании Сэма Рэйми Ghost House Pictures будут ремейки европейских фильмов ужасов «Мучительная боль» и «Комната 205».

Главными героинями фильма «Мучительная боль» станут две девушки. Они смотрят ужастик, но события в жизни начинают вдруг отражать происходящее на экране, и постепенно героини оказываются в центре собственного ужаса.

Ремейк «Комнаты 205» в американском варианте будет называться «The Dorm» («Общежитие»). По сюжету студентка колледжа переезжает в общежитие и узнаёт, что её комната принадлежала студенту, жестоко убитому несколько лет назад. После нескольких несчастных случаев она начинает понимать, что призрак пытается отомстить студентам.

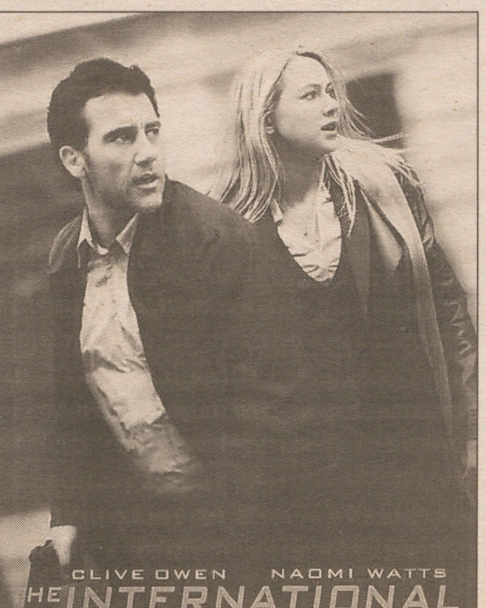
Все четыре звезды полнометражной версии сериала «Секс в большом городе» – Сара Джессика Паркер, Ким Кэтролл, Кристин Дэвис и Синтия Никсон – подписали контракт на участие во втором фильме. Кстати, из всех актрис лишь Сара Джессика Паркер принимает активное участие в разработке фильма: помимо исполнительницы главной роли она является еще и продюсером картины.

Режиссёр и сценарист Майкл Патрик Кинг, находящийся в одном шаге от подписания контракта, сказал, что хотел бы изменить тон повествования и устроить несколько сюрпризов для зрителя.

Новым фильмом мастера ужасов Джона Карпентера после восьмилетнего перерыва станет психологический триллер «The Ward». Главная роль досталась Эмбер Хёрд («Ананасовый экспресс: Сижу, курю»). Ее героиня оказывается в психологической лечебнице, которую терроризирует призрак.

Новинки кинематографа

Название: *Интернэшнл (International)*
Жанр: *политический триллер*
Режиссер: *Том Тыквер*
Сценарий: *Эрик Сингер*
В ролях: *Клайв Оуэн, Наоми Уоттс, Армин Мюллер-Шталь, Ульрих Томсен*



Сюжет. Порядочный до безобразия агент интерпола Лу Селинджер расследует махинации одного крупного банка.

Субъективно. Раскрывать сюжет более подробно не вижу смысла – его надо либо расписывать на несколько страниц, либо вполне можно упаковать в одно предложение. Мне отведено лишь полстраницы.

Фильм несет довольно большую смысловую нагрузку, но, к сожалению, ничего нового не открывает. Любая война всегда кому-то выгодна. Ух, ты, а мужики-то не знают! Денег и власти много не бывает. А я-то, наивный, всегда полагал, что главное – это здоровье. Другое дело, картина и не собирается никого поучать или побуждать к размышлениям. Перед нами банальный политический детектив, в котором нет таинственного предателя или коварного убийцы под маской мистера Х. Зрителю с самого начала известно, кто есть кто. Шаг за шагом нам раскрывают секрет того, куда можно с пользой пристроить большие, воистину большие, деньги. Один из вариантов. При желании можете сами домыслить еще парочку.

Повествование протекает довольно ровно, неторопливо и, что самое важное, содержательно. Не помешала бы чуть большая запутанность сюжета, но в остальном все находится на высоком уровне (режиссура, игра актеров, логика событий...) Любителей экшена слегка встряхнут попсовой сценой перестрелки в музее во второй половине хронометража, но лишь однажды, чтобы не испортить впечатление реалистичности происходящего типично голливудским фарсом.

Все было бы хорошо, но Клайва Оуэна я до сих пор не могу воспринимать в качестве героя-одиночки, несмотря на все его последние роли. Да, он умеет состряпать на лице эффектную гримасу ярости, но взгляните в его большие чистые глаза, которые, казалось бы, в любой момент готовы проронить слезу. Да он просто душка! Девушкам, возможно, именно это в нем и нравится, меня же откровенно коробит. Нет в его глазах злости, и быть не может. Не тот образ, не те роли...

Если вам нравятся теории заговоров, политика и умные разговоры, постарайтесь не пропустить этот фильм. Почитатели экшена, стрельбы, погонь, спецэффектов и пафосных монологов, не задумываясь, проходите мимо.

В. А. Белянский





Центр по разработке гибких дисплеев (FDC), работающий в рамках Аризонского государственного университета, объявил о создании первого гибкого сенсорного экрана с активной матрицей. Недостаток нынешних сенсорных экранов состоит в том, что их нельзя согнуть, не опасаясь сломать твердый стеклянный лист. В FDC решили эту проблему, не только применив технологию электрофоретического экрана, но и использовав вместо обычного стекла материалы DuPont Teijin Films.



Гибкий сенсорный дисплей, созданный специалистами из Аризоны, состоит из трех основных частей – дисплея E-Ink Visplex, задней пластиковой панели и собственно сенсорного экрана. Пользователи могут писать на дисплее, сохранять свои записи или стирать их.

Изобретение открывает путь для более крупных устройств, к примеру, интерактивной электронной газеты. Такую газету можно будет спокойно сложить и сунуть в карман после прочтения, не опасаясь повредить ее. Эксперты FDC предполагают, что первые потребительские устройства с использованием гибких сенсорных дисплеев будут созданы через полтора года.



Компания Microsoft объявила о скором выпуске беспроводной геймерской мыши SideWinder X8 BlueTrack. Устройство поддерживает технологию BlueTrack, улучшающую точность позиционирования. Мышь позволяет пользователю самому выбрать разрешение в пределах от 250 до 4000 точек на дюйм. Более того, для улучшения работы в современных динамичных играх мышь снабжена собственным процессором, обрабатывающим 13 тысяч кадров в секунду. Это позволяет мыши перемещаться с ускорением до 75g и скоростью до 3 метров в секунду. Таким образом, скорость вашей реакции в играх будет зависеть исключительно от вас.

Новинка работает до 30 часов от встроенного аккумулятора и взаимодействует с компьютером при помощи радиоканала на частоте 2,4 ГГц. Впрочем, можно подключить мышь и через USB-шнур. Манипулятор обладает эргономичной формой корпуса, отклоняемым в стороны колесиком прокрутки, набором программируемых кнопок, отдельной кнопкой для записи макросов, а также специальной кнопкой Quick Launch. Кроме того, устройство имеет небольшой встроенный экран, на котором демонстрируется используемое разрешение и иконки записи макроса.

Цена на SideWinder X8 BlueTrack установлена в размере $99,95.



Компания 3DFusion создала 3D-дисплей, на котором стерео-изображение можно смотреть без специальных очков. Отличие 3DFMAX-дисплея от схожих разработок заключается в том, что он способен работать с прямыми трансляциями 3D-телевидения.

Дисплей от 3DFusion работает на медиа-приложении Phillips WOWvx 3D и использует формат 2D Plus Depth, а также методику улучшения изображения 3DF IP.



Компания ZyXEL начала продажи универсального беспроводного интернет-телефона ZyXEL V352L для Skype с уже загруженным в него популярным приложением, а потому работающего без компьютера, по цене 7000 рублей.

На цветном русифицированном дисплее трубки выводится привычный интерфейс Skype: контакты, статус, история звонков, здесь же можно добавить новый контакт, воспользоваться функциями переадресации вызовов, голосовой почты и автоответчика. Для удобства к V352L можно подключить проводную гарнитуру или воспользоваться встроенным цифровым спикерфоном.

ZyXEL V352L также может заменить обычный телефонный аппарат для разговоров по городской линии. Он подключается одновременно к интернету и городской телефонной сети. Совместимость с городскими и офисными телефонными станциями обеспечивает поддержка импульсного и тонального набора номера с адаптацией для использования на линиях России и стран СНГ.



На рынке появилась новая разработка от компании Vuzix, представляющая собой устройство в виде очков для просмотра широкоформатного видео.

Изображение в iWear AV310 можно сравнить с просмотром широкоформатного 52-дюймового экрана с расстояния трех метров. Для настройки четкости изображения устройство обладает независимой для каждой стороны регулировкой фокусного расстояния в диапазоне от +2 до -5 диоптрий. Новинка способна работать около 5 часов от одной батарейки размера АА.

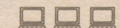
В iWear AV310 уже встроены наушники, и к ней можно подключать все модели iPod, портативные медиапроигрыватели, фото-, видеокамеры, сотовые телефоны с видео-выходом, игровые приставки, DVD-плееры. Цена устройства составляет порядка $250.





Компания Nokia представила свой первый смартфон со встроенной 8-Мп камерой – N86. Устройство выполнено в форм-факторе двустороннего слайдера с телефонной клавиатурой. В смартфоне предусмотрены широкие возможности для получения высококачественных фотографий: высокое разрешение камеры, широкоугольный объектив Carl Zeiss Tessar, двойная светодиодная вспышка.

По словам производителя, Nokia N86 – первое мобильное устройство, встроенная камера которого позволяет снимать фотографии с различной апертурой. Характеристики весьма достойные: съемки видео с разрешением VGA и скоростью 30 кадров в секунду, 8 Гб встроенной памяти, GPS-приемник, беспроводные адаптеры, TV-выход и многое другое. Продажи новинки стартуют во II квартале текущего года по цене, не превышающей 400 евро.



Компания Sony Ericsson официально анонсировала мобильный телефон в форм-факторе слайдер Sony Ericsson W995 Walkman. Аппарат обладает широкими





мультимедийными возможностями: способен воспроизводить аудио высокого качества, поддерживает видео YouTube и оборудован 8-Мп камерой.

Кроме того, в Sony Ericsson W995 реализовано новое приложение, разработанное компанией – Media Go. Оно обеспечивает автоматическую передачу аудио, фото и видеофайлов между мобильным устройством и компьютером, самостоятельно подбирая оптимальный формат, поддерживает загрузку подкастов, запись Audio CD, автоматически синхронизирует плей-листы телефона и компьютера и многое другое. Функция Media Go будет доступна с момента выпуска W995 на 15 языках. Также стоит отметить работу в сетях Wi-Fi. Sony Ericsson W995 появится в продаже во II квартале текущего года.



Компания Pantech объявила о выходе в свет первой в мире модели телефона с функцией «распознавания ветра». Pantech Sky IM-S410K выполнен в виде раскладушки толщиной 11 мм и оснащен микрофоном, который может определять продолжительность, силу и динамику дуновения, и реагировать на них соответственно, используя для запуска внутренних приложений, таких как игры, фото-галерея, видео и прочих.

Посредством собственных легких можно изменить картинку рабочего стола, просмотреть галерею изображений, играть или, например, во время видео-звонка, подув на смайлик, отослать его тем самым собеседнику.



Компания Samsung анонсировала музыкальный телефон Samsung BEATDJ M7600. Аппарат оборудован сенсорным AMOLED-дисплеем с диагональю 2,8 дюйма, прост в управлении благодаря фирменному пользовательскому интерфейсу Samsung DISC, а за обработку и воспроизведение звука отвечают технологии Bang & Olufsen. Кроме того, устройство оснащено приложениями для поиска и приобретения музыки.

С помощью приложения BEATDJ и пользовательского интерфейса DISC пользователь сможет добавлять к песням собственный голос и звуковые эффекты. Сенсорная технология и программа BEATDJ дают возможность делать скретчи на дисплее для создания собственных композиций. Samsung BEATDJ также оснащен встроенными стереодинамиками, сигнал в которых обрабатывает усилитель B&O ICEpower. Производитель обещает насыщенные и глубокие басы, чистые верхние частоты.



Компания Dell представила мобильный принтер Wasabi PZ310, который настолько мал, что может поместиться на ладони и весит всего около 200 грамм. Принтер предназначен для печати снимков с цифровых камер, использующих технологию PictBridge через USB-соединение, а также для устройств, оснащенных модулем Bluetooth. Dell использует в нем относительно новую технологию печати, позволяющую печатать изображения без использования кювет с чернилами или картриджей с тонером, как у лазерных принтеров, что делает ее применимой в мобильных устройствах и облегчает их использование.



Wasabi PZ310 может распечатывать полноцветные изображения формата 2x3 дюйма примерно за минуту, а также наносить на их заднюю часть липкое вещество, что позволяет печатать на нем лейблы. Принтер уже доступен для покупки по цене от $99.



Компания Asus выпустила для любителей качественного звука карты Xonar Essence STX, которые оснащены встроенным усилителем для наушников.

Из других технических характеристик новой звуковой карты стоит выделить, в первую очередь, соотношение сигнал-шум равное 124dB. Для сравнения, большинство встроенных звуковых чипов в современных системах могут похвастать лишь 85-88dB. Xonar Essence STX уже продается в британских онлайн-магазинах по цене 185 фунтов.



Seagate выпустила жесткий диск Constellation ES с рекордным объемом 2 Тб.

Диск выполнен в 3,5-дюймовом форм-факторе и предназначен для настольных компьютеров; он поддерживает интерфейсы SATA (до 3 Гб/сек) и SAS 2.0. Скорость вращения шпинделя – 7200 об/мин. Технология PowerChoice обеспечивает экономию до 54% энергии. Начало поставок новых жестких дисков запланировано на III квартал текущего года.



Интересную технологию идентификации для мобильных устройств под названием Morfiria представила Sony.

Распознавание пользователя производится на основе рисунка вен внутри его пальца. Гаджет оснащается маленькой платформой, куда кладется палец во время идентификации. С одной стороны платформы включается инфракрасный LED-источник, а с другой – специальный сенсор «считывает» рисунок вен. Разработчики отмечают, что их технология обеспечивает высокий уровень точности и очень быструю работу. Внедрить разработку в массы Sony планирует уже до конца 2009 финансового года.

По материалам сайта www.ferra.ru

СТОИТ ПОДОЖДАТЬ...

Red Faction: Guerrilla

Жанр: TPS (стрельба от третьего лица)
Разработчик: Volition
Издатель: THQ
Дата выхода: I квартал 2009 года

Судьба у «Red Faction: Guerrilla» отнюдь не такая легкая и беззаботная, как это может показаться на первый взгляд. Для того чтобы разработчики из студии Volition наконец-таки приступили к созданию третьей части серии, понадобилось немыслимое количество времени – шесть лет! Последний раз мир услышал об игре в 2002-ом году, когда на полках магазинов появилась «Red Faction 2». Спасение пришло оттуда, откуда его уже давно не ждали. Далеко не самые вылизанные финансовые отчеты компании THQ буквально заставили ее руководство поднажать на Volition, стряхнуть пыль с завалявшейся на издательских антресолях торговой марки и помпезно анонсировать «Red Faction: Guerrilla». Как оказалось, время, которое игровая серия провела в состоянии затяжной комы, пошло ей только на пользу.

Третья серия перенесет игроков в 2125-й год на планету Марс. Прошло всего-навсего пять лет, но за это время успело много чего измениться – организация Earth Defense Force (EDF), которая была нашим верным другом и союзником в оригинальном «Red Faction», изменилась до неузнаваемости. Теперь она занимается похищением людей и превращением их в безропотных рабов, денно и нощно пашущих на корпорацию, пополняя ее казну.

Разумеется, не все готовы мириться с таким положением дел. На Марсе вновь начинают свою бурную деятельность подпольные организации и сопротивление Red Faction, под знаменами которого и будет выступать игрок. Протагониста зовут Алек Мейсон. Его прошлое покрыто густым слоем тумана, и, вероятно, по ходу игры нам постепенно будут скармливать информацию о главном герое. Каковы его мотивы, почему он вступил в сопротивление? Тайна за семью печатями.

Геймплей претерпит немало изменений. Первый удар по чувствительным сердцам фанатов предыдущих игр – «Red Faction: Guerrilla» по жанровой принадлежности является чистокровным шутером от третьего лица, в то время как ее прародители относились к когорте FPS. Веский довод в пользу смены перспективы – новая камера позволит проще и быстрее обозревать местность, а также управляться с тех-



СТОИТ ПОДОЖДАТЬ...



никой, которая внезапно возвращается во вселенную игры. Еще один плюс в копилку проекта: вид от третьего лица заметно лучше подходит для того, чтобы стрелять из-за угла и прятаться за укрытиями. В этом плане игра чертовски похожа на своего бешеного собрата по жанру – «Gears of War».

В качестве железобетонного фундамента геймплея выступает полная свобода действий и изначально открытый для исследований и путешествий мир. Для продвижения по главной сюжетной ветке нам придется брать миссии у руководителей сопротивления. В каком порядке их выполнять – решать только вам. Игра не будет заставлять игроков проходить конкретно ту или иную миссию. Все зависит лишь от вашего желания. Хотите подорвать штаб-квартиру EDF? Без проблем! Атаковать кордоны злостных рабовладельцев? Всегда пожалуйста! Искать миссии совершенно не обязательно. Они сами найдут вас. Дело все в том, что в «Red Faction: Guerrilla» очень активно используется радио, наличествующее у игрока. Эфир постоянно заполняют члены сопротивления, докладывая о своих боевых победах или обстановке в том или ином районе. Кроме того, они могут подбросить вам лишнюю миссию, например, сообщить, что невдалеке от вас происходит схватка с EDF и сопротивлению нужна помощь. Откликнуться или проигнорировать призыв – дело, естественно, ваше.

С каждой победой над супостатами из EDF «гражданская» мораль и отношение к сопротивлению простых обывателей будет заметно улучшаться. В итоге, «наладив мосты» с мирным населением, вы даже сможете рассчитывать на их поддержку в тяжелые моменты. Скажем, если вас будут преследовать враги, то гражданские могут за вас заступиться и хорошенько наподдать негодникам.

Самая приятная фишка в игре – это тотальная разрушаемость объектов и сопутствующий арсенал. Деформации подвергается абсолютно все – от чахлых стен и заборов до монументальных зданий и памятников архитектуры. При таком раскладе прятаться от врагов вечно за одной-единственной стеной никак не получится – игра провоцирует игроков вести себя как можно активнее, а не осторожничать и по полчаса отстреливать гадов, спрятавшись за какой-нибудь дырявой бочкой. Средства для массового умерщвления врагов тоже радуют – стандартный набор из ракетниц, гранат, пулеметов разбавлен и довольно экзотичными вещами. Такими, как Grinder – оружие, стреляющее острыми, как бритва, лезвиями и разрубающее врагов напополам. Кровь, оторванные конечности, изуродованные тела – слабонервным в «Партизанском Движении» делать нечего.

В среде экшенов от третьего лица «Red Faction: Guerrilla» выглядит очень неплохо. И даже претендует на нечто большее, чем статус «еще-одного-экшена». Отдых явно пошел бренду на пользу. Теперь же осталось немного подождать и воочию увидеть все труды студии Volition. Похоже, что она нас не подведет.

Инфу накопал Денис «El Deno» Егоров

ОБZОР

СМЕРТЬ НА КОЛЕСАХ

Название: Armageddon Riders
Жанр: гонки на выживание
Разработчик: Targem Games
Издатель: Руссобит-М
Системные требования: Pentium 4 2.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта с поддержкой PixelShader 2.0 с 128 МБ памяти, занимает 800 Мб

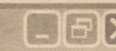
Екатеринбургскую студию Targem Games можно смело назвать профессионалами в области нетрадиционных гонок – «Sledgehammer» и «Ex Machina» доказали свою состоятельность и жизнеспособность далеко за пределами отечественного рынка компьютерных развлечений. Во время раздумий над организацией досуга, когда битва собственных предпочтений заканчивается в пользу их проектов, переживать особо не приходится. И вы всегда можете быть уверены в том, что ближайшие пару-тройку часов (настоятельно не рекомендую засиживаться за играми дольше!) скучно вам не будет.

На этот раз таргемовцы представили на суд общественности довольно оригинальное блюдо, не лишенное щепотки юмора. Посудите сами. Интегрировав думы, навеянные Сталкером, в гонки на выживание, они смешали их с не теряющей популярности зомби-темой и разложили сюжет поверх еще неостывшей сенсации в виде Большого адронного коллайдера! Итак, вы один из тех людей, для которых руль и педаль газа дороже регулярных половых отношений. Нелегкая судьба привела вас в закрытую «Зону», где благодаря аварии вышеупомянутого гигантского девайса большинство людей превратились в «живых мертвецов», жаждущих сами знаете чего. Случайно или не совсем все в «Armageddon Riders» завязано на числе 3. Три группировки, три большие локации для гонок (Город, Порт, Коллайдер), три изначально доступных автомобиля (в случае выполнения ряда непростых заданий можно открыть новые смертоносные виды транспорта), три разновидности апгрейда (ускорители, «кенгурятники», боковые конструкции). Может показаться, будто этого мало. Момент осознания, что это не так, ручаюсь, наступит незаметно. Единственно важным элементом в игре являются сами гонки, все остальное – лишь традиционная обертка и символическая необходимость. Разновидностей заданий десятки, но все они завязаны исключительно на гонках: никаких расхаживаний пешком и никаких использований автомобиля, а уж тем более водителя, не по назначению. Вот вы скажете, что сбор артефактов он и в Африке сбор артефактов. Ан нет! Собираем артефакты на время, ста-



раемся набрать артефактов больше, чем соперники (причем очередной артефакт материализуется на карте лишь после подбора текущего), и, наконец, защищаем союзную машину от нападок, пока та не соберет определенное количество артефактов. Или взять, к примеру, задания, посвященные охоте на зомби. Уничтожить некое количество зомби за отведенный промежуток времени – раз! Избавить стоящие машины от нападающих зомби – два! Полностью очистить локацию от зомби, в то время как все оппоненты нацелены на ваше уничтожение – три! Хм-м-м, я все более убеждаюсь, что число три фигурирует в игре не случайно…

Раскладывая «Armageddon Riders» на составляющие, понимаешь, что разработчики не просто сели и сделали, а еще и предварительно «обмозговали» то, что получится в результате. К примеру, количество зомби, расхаживающих по локациям,

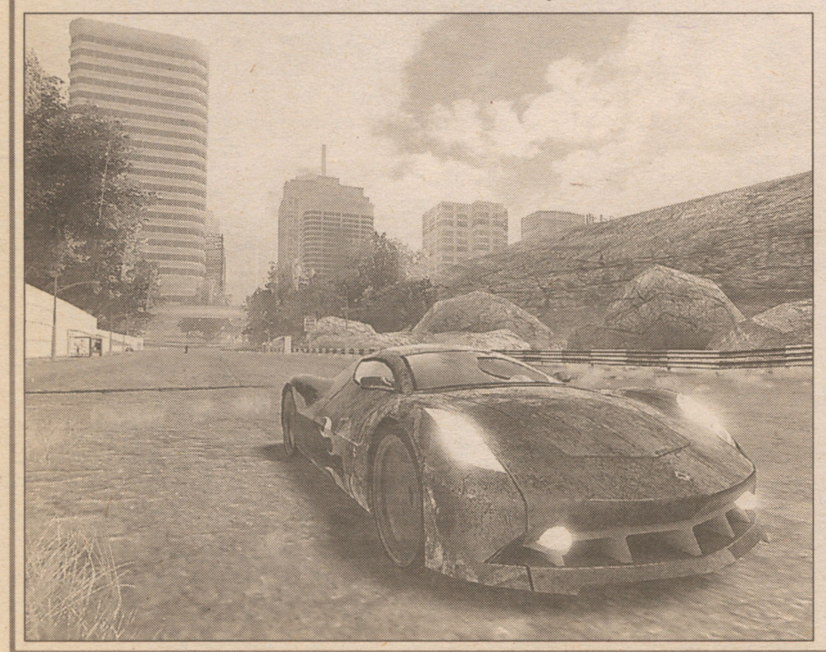






выверено с довольно высокой точностью. Увеличь их число, и картинка превратится в трудноразличимое кровавое месиво, а ряд заездов – в небрежное прохождение по прямой. Уменьши – и игровой процесс потеряет львиную долю своего очарования. Приятное впечатление производит «подруливающий» бортовой навигатор, который мгновенно прокладывает новый маршрут, если вы, скажем, случайно пролетели поворот.

Задания, как это водится в любой порядочной игре, подразделяются на основные и побочные. Причем, если первые ко всему прочему развивают сюжетную линию, то вторые предназначены исключительно для накопления капитала, зато ускоренными темпами. Объяснять, для чего нужны деньги игрокам с маломальским стажем, уверен, не надо, новичкам же открою большую тайну – новые тачки и апгрейды с неба не падают, их нужно заработать. Говоря об апгрейдах, кощунство не остановиться на оформлении игры. На мой взгляд, самый подходящий в данном случае эпитет – «смачно». Устанавливаемая на передний бампер мясорубка в действии заставит содрогнуться людей с чувствительной психикой, а звон автоматически раскладывающихся боковых лезвий с последующим характерным чавканьем разрубленной плоти приведет любителей гонок на выживание в состояние восторга. При этом ни намека на цензуру – реки крови и вопли умирающих прилагаются в полном объеме.



Превосходная аркадная управляемость, красивая, шустрая графика, реалистичный звук, бодрые мелодии и практически мгновенная загрузка – не оценить эти и прочие прелести игры по достоинству практически невозможно!

Александр Иванов

Юмор



ИЗ РАЗГОВОРОВ ПО «АСЬКЕ»:

Она: Саш, у меня вирус завелся!
Он: Я же тебе недавно антивирус поставил. Ты им пользуешься?
Она: Дааа. Твоя программа его не видит(((
Он: И что этот вирус делает?
Она: Он постоянно открывает какое-то окошко и что-то скачивает из инета, а потом пишет «вирусные базы обновлены»! Ты его удалишь?
Он: Нет. Это очень полезная бифидобактерия, не обижай ее!

mKostya: бро, нада перевод на 50 wmz СРОЧНО
awa: ушло!
mKostya: ...не пришло ничё
awa: ушло нахрен из моей аськи!!!

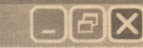
xxx: у тебя в аське громкая связь есть?
yyy: КОНЕЧНО!!!

зАйКа: ПриФФФетиГ соЛныС-ко! КаГ ДеЛИффФки? МнУ СейФас ф БольНичьКУ иДеть(((
Goshan: к логопеду?



Она: а вот зачем все с компа крышку снимают?
Он: её не снимают... её одеть обратно лень))

Взято с сайта www.bash.org.ru





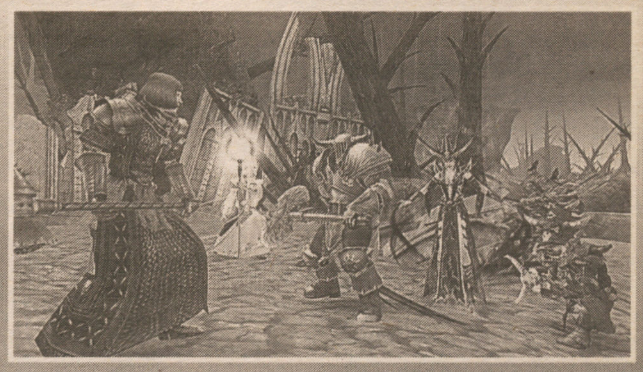
ПРЕДСТАВЛЯЕТ



В новой MMORPG «Warhammer Online: Время Возмездия» от создателей «Dark Age of Camelot» война не прекращается ни на секунду. Взяв за основу созданную компанией Games Workshop популярную фэнтези-вселенную, разработчики представляют игровой процесс следующего поколения на базе системы Realm vs. Realm (RvR), который на годы увлечет игроков в мир бесконечной борьбы...

Игроки должны определиться, на чьей стороне они будут сражаться, и вступить в ряды какой-либо армии. Предпочитаете совершать подвиги во имя добра - присоединяйтесь к силам Порядка в роли гордого гнома, благородного высшего эльфа или человека, преданного солдата Империи. Те же, кто выберет темную сторону, смогут примкнуть к зловещим силам Разрушения и примерить на себя маску дикого зеленокожего (орка или гоблина), порочного темного эльфа или мародера, приверженца Хаоса.

RvR-конфликты разворачиваются на трех фронтах, где давние враги ведут нескончаемые войны - гномы противостоят зеленокожим, высшие эльфы - темным эльфам, а Империя - Хаосу. Приключение начинается на фронте, соответствующем выбранной армии, однако игроки вольны помогать своим союзникам и на других фронтах.





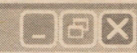
Конечной целью RvR-сражений является разграбление вражеской столицы, для чего армии необходимо вторгнуться на территорию противника и захватить ее. Решающие битвы проходят на полях сражений, расположенных в специально отведенных местах и ориентированных на выполнение различных заданий, а также под стенами крепостей, которые необходимо захватывать или удерживать. Кроме того, будут доступны случайные сценарии, способствующие установлению контроля над зонами.

Впервые игрокам будут предложены открытые задания (Public Quests). Они выполняются совместно, помогают продвигаться по сюжету игры и позволяют всем игрокам-союзникам, находящимся на определенной территории, участвовать в непрерывно продолжающейся, многоэтапной битве. Это хороший пример того, что любой аспект игры, включая бои типа «Игрок против компьютера» (PvE), оказывает значительное влияние на ход всей кампании в целом. Участие в поединках типа «Игрок против игрока» (PvP) не является обязательным; можно помогать союзникам в RvR-сражениях и наслаждаться игрой во всей ее полноте, вступая в состязание с монстрами (PvE).

Имея за плечами детально разработанную вселенную с двадцатипятилетней историей, «Warhammer Online: Время Возмездия» дает новую жизнь творению Games Workshop и позволит игрокам создать уникального персонажа, управляя состоянием боевого духа, развитием карьеры и тактических способностей.

ВНИМАНИЕ!
Уникальное предложение внутри коробки!
Создай новую учетную запись
и получи доступ к игровым серверам
на 14 дней или продли существующую
на 30 дней игрового времени!







Говорящий о свободе, думает, прежде всего, о своей собственной. Кто же будет интересоваться свободой других, когда предпосылкой собственной свободы является их несвобода?

В. Швёбель

ПРОЛЕТАЯ НАД ВИНТОМ ВЕРТУШКИ

Итак, они это сделали. По правде говоря, я не ожидал, но факт остается фактом – Electronic Arts издали незаурядную игру. И несмотря на то, что в высших кругах игробизнеса бытует мнение, будто рисковать опасно и лучше ступать по проторенной дорожке (прямо как в отечественном шоу-бизнесе), пару раз в году аналогичные проекты выстреливают, и, в конечном счете, именно они ведут индустрию вперед. Пусть на деле все оказалось чуть более пресно, нежели грезили анонсы, столь приторные, что щеки втягивались в ротовую полость. Однако, пройдя игру, я, не задумываясь, вновь запустил ее с самого начала, но уже на уровне сложности hard, и проскакал по второму разу с неменьшим удовольствием...

Название: Mirror's Edge
Жанр: Симулятор паркура от первого лица
Разработчик: DICE
Издатель: Electronic Arts
Системные требования: Pentium 4 2.4 ГГц / Athlon 64 2800+, 1 Гб ОЗУ, видеокарта серии GeForce 6 с 256MB или выше, ATI X1650 (HD2400), занимает 10 Гб

Жил был безымянный Мегаполис, загрязненный и опасный, но от того не менее дикий и притягательный. И все было хорошо, пока в свежий ветерок свободы не начал внедряться смрад тоталитар-

>> 12 стр.



ОБZОР

11 стр. <<



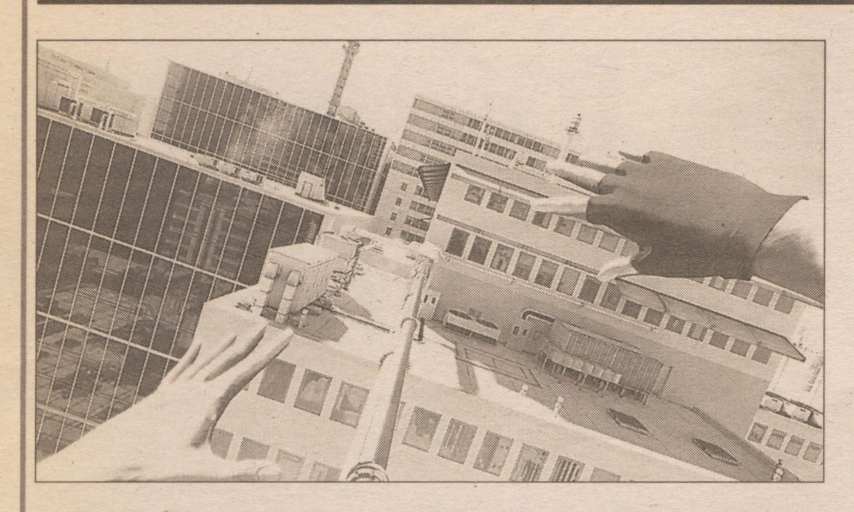
ности. В итоге ни телефон, ни почта, ни даже vkontakte.ru не остались без созерцания вездесущего Oculus Illuminatus. Решением стала подпольная организация «бегунов», курьеров, использующих непроходимые для среднестатистического гражданина пути для доставки людских секретов посредством городской акробатики – паркура. Однако история Веры (Faith), главной героини, вопреки ожиданиям, практически не связана с исполнением условий опасного трудового договора. По сюжету она решает личные проблемы, попутно раскрывая «стопицотый» масонский заговор. Родители Верки пали за убеждения при разгоне марша несогласных и осатанелый ребенок, движимый жаждой мести, отправился учиться рукопашному бою, а за одним и паркуру в волшебную страну «Подполию». Сеструха же ее родная, по непонятным мне причинам, наоборот, стала ежечасно бдящим ACAB'ом*. И вот сестренку подставили и посадили. Шьют убийство крупного чиновника. А тут еще на горизонте замаячил какой-то таинственный проект «Икарус», призванный избавить общество от скачущих по крышам паразитов...

Повороты фабулы довольно предсказуемы. К примеру, когда выясняется, что в рядах бегунов завелся предатель, не возникает ни малейшего сомнения в том, кто это. Пару раз сценаристы пытаются «окрылить» некоторые реплики, но весьма безуспешно. Более или менее смотрятся лишь акцент на антитезу между «жить» и «выживать» и идея обмена убеждений на выгоду. Однако в целом следить за развитием событий скорее интересно. Поэтому не буду раскрывать всех карт. Сюжетные связки между уровнями подаются под соусом очень стильной двухмерной анимации, которая идеально вписывается в экстерьер игры.

Надо заметить, что стиль – ключевое слово в описании «Mirror's Edge». Это и внешность героев, и оформление города, и потрясающий саундтрек (особенно финальная песня) и игровой процесс практически от альфы до омеги. Например, из всего интерфейса наличествует только прицел, да и то лишь когда Вера держит оружие. Аптечки и патроны тоже искоренены как класс. Здоровье восстанавливается само, со временем. А информация о повреждениях доносится до игрока посредством красных вспышек и черно-белого светофильтра. Следует заметить, что дизайнеры весьма вольготно обращаются с воображаемым объективом. И эффект туннелирования при быстром беге, и фокусировка взгляда при резком изменении расстояния до объекта и головокружение при взгляде с большой высоты – все это заставляет говорить об игре исключительно комплиментами. А то и вообще одобрительно материться.







Сам же игровой процесс довольно трудно описывать пером, но я все-таки попытаюсь. Главный принцип действа – живешь пока бежишь. И кто бы ни дышал тебе в спину – простые фараоны, пулеметчик ВВП или накачанные «озверином» вражеские паркурщики в хоккейных масках – принцип не меняется. Если погоня не задается, можно попытаться вступить в бой, благо Верунчик мастерски разоружает оппортунистов с последующим обращением ствола против его недавних хозяев. Этому способствует набившая оскомину, но весьма практичная возможность ненадолго включить замедление времени. Однако чаще приходится показывать противникам пятки. И даже если за вами никто не гонится, предпочтительней передвигаться с максимальной скоростью. Хваленая система инерции тут присутствует, к тому же она не столь сложна, как сперва обещали. Такие выкрутасы, как, например, скольжение, бег по стенам, затяжные прыжки и тому подобное невозможно выполнить, не получив нужное ускорение. В неблагодарном деле прокладывания маршрута через бетонные джунгли вам поможет не столько братская клавиша [alt], которая, хоть и не всегда своевременно, но разворачивает Веру в нужном направлении, сколько так называемое «зрение бегуна». Как оказалось, не всегда понятно, особенно поначалу, что из окружающих вас декораций имеет практическую пользу, а что – чисто эстетическую. И тогда игра заботливо подсветит интерактивные объекты красным цветом. Разглядеть их не составит особого труда, ибо, за исключением нескольких локаций, город выполнен в холодной гамме, преимущественно во всевозможных оттенках белого и синего. Не сказать, что на просторах «Mirror's Edge» можно крепко заплутать, но все же не советую в первый раз ставить высокий уровень сложности. В нем «runner's vision» не работает, и в некоторых местах можно и вправду «подзастрять». Да и общая динамика снизится на порядок.

От боевых сцен не стоит ждать откровений. Да, безусловно, хватать пушку с пола в скольжении между укрытием А и укрытием Б под градом пуль более чем захватывающе, а драка на крыше с предателем вообще выше всяческих похвал, в целом система боев вполне стандартна. А вот погони в экстремальных условиях, с постоянно рикошетящими тут и там пулями или с проносящимся в сантиметре поездом метро, пронзающим воздух оглушительным клаксоном – эти эмоции вам будет хотеться испытать снова и снова. Тот, кто никогда в детстве не убегал от милиции (или медведя), не поймет, что я имею в виду.

На выходе имеем совершенно уникальный игровой процесс.

Конечно, попытки оседлать тему паркура были и раньше, достаточно вспомнить «Assassin's Creed», «Splinter Cell» или, скажем, Персидского Принца, однако «Mirror's Edge» на порядок выше их всех по динамике, да и вид от первого лица возбуждает совершенно другие центры мозга. Имеем отличное графическое оформление и мощный движок, производительность которого многократно возрастает благодаря хитрому дизайну. Имеем непередаваемый стиль, в эмерджентном образе которого приняли участие абсолютно все элементы игры. Имеем, в конце концов, отличную игру, от которой веет утренней росой новизны и морским бризом свободы. Очередная маленькая победа креатива над посредственностью. Вы много потеряете, если пройдете мимо.

Денис «El Deno» Егоров

Коды



С помощью любого текстового редактора откройте файл «TDInput», находящийся в папке «Mirror's Edge\TdGame\Config\». Найдите секцию «bindings» и отредактируйте ее так, чтобы она, например, выглядела следующим образом:

```
Bindings=(Name=«F2»,Command=«god»,Control=False,Shift=False,Alt=False)
```

В данном примере к клавише [F2] привязывается код неуязвимости. Меняя клавиши или коды можно добиваться нужного результата:

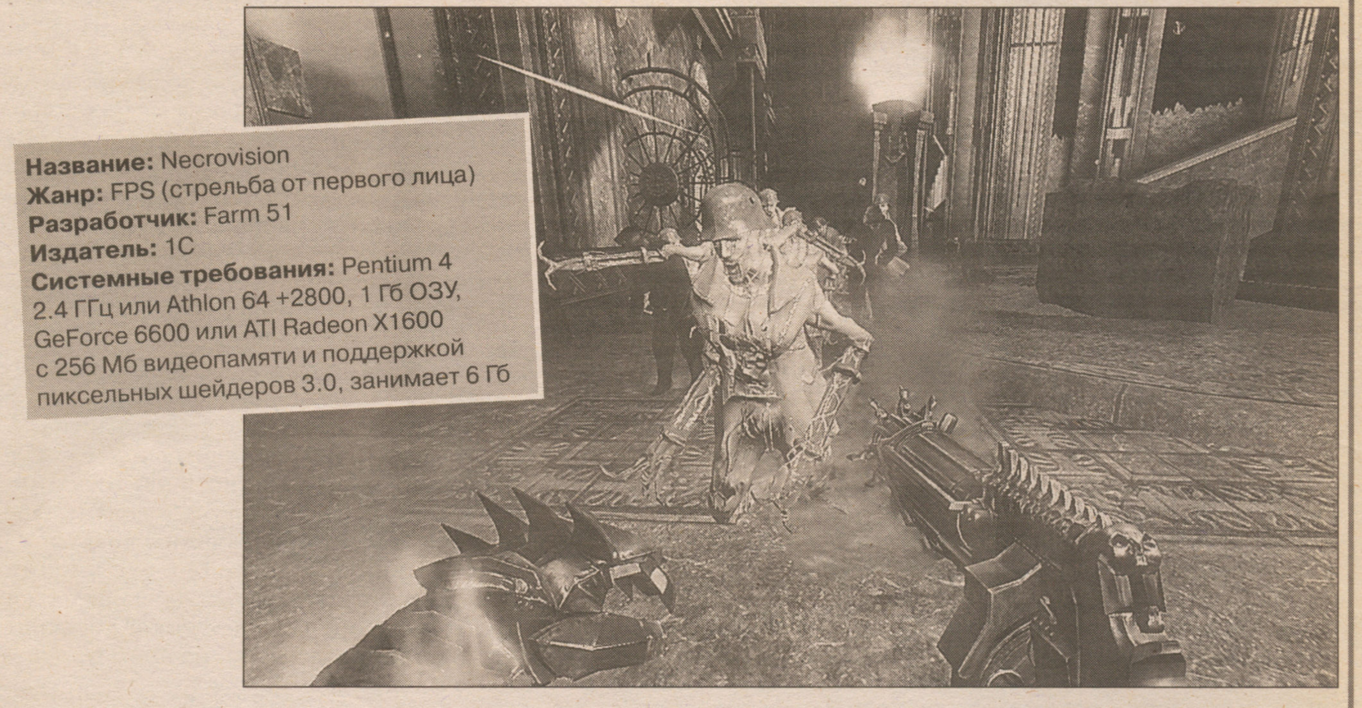
- **god** – неуязвимость;
- **jesus** – режим Jesus;
- **dropme** – свободная камера (только при активной неуязвимости);
- **FreeFlightCamera** – изменить режим камеры (псевдо режим хождения сквозь стены);
- **ammo** – бесконечные патроны;
- **loadfullinventory** – все оружие;
- **stat xunit** – показать FPS;
- **slomo 0.4** – включить замедленный режим;
- **slomo 1.0** – выключить замедленный режим;
- **LockAllLevels** – закрыть все уровни;
- **UnlockAllLevels** – открыть все уровни;
- **LockAllTT** – закрыть все Time Trials;
- **UnlockAllTT** – открыть все Time Trials.

* Аббревиатура от all cops are bastards (англ.)



ОБZОР

ПУЛЯ – ДУРА, ШТЫК – МОЛОДЕЦ!



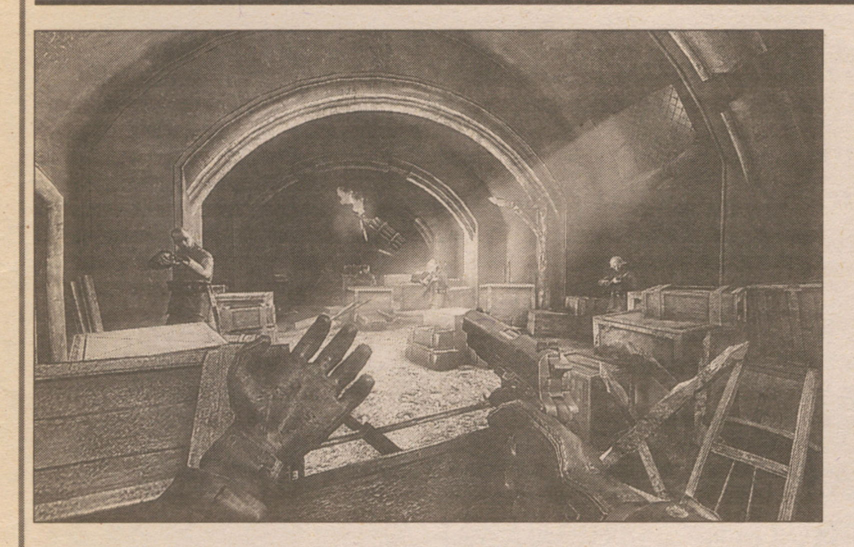
Название: Necrovision
Жанр: FPS (стрельба от первого лица)
Разработчик: Farm 51
Издатель: 1С
Системные требования: Pentium 4 2.4 ГГц или Athlon 64 +2800, 1 Гб ОЗУ, GeForce 6600 или ATI Radeon X1600 с 256 Мб видеопамяти и поддержкой пиксельных шейдеров 3.0, занимает 6 Гб

Как вы думаете, что могла создать студия, основатели которой работали в свое время над такими всем известными играми как «Medal of Honor: Allied Assault» и «Painkiller»? Правильно, шутер. Неудивительно, что «Necrovision» многое вобрал в себя из этих проектов. Если присмотреться да призадуматься, то может показаться, будто новинка от Farm 51 является этаким сплавом вышеупомянутых хитов с той лишь поправкой, что события разворачиваются на фоне Первой, а не Второй мировой войны.

1916 год. Саймон Бакнер, простой техасский парнишка, по собственной дури угодивший в мясорубку самой кровопролитной за всю историю (на тот момент) войны. Его соотечественники совместно с бойцами британской армии противостоят войскам Германии. Кругом грязь, смрад, разруха. Над полями сражений стоят ядовитые облака – последствия атак химическим оружием. По траншеям снуют крысы в надежде урвать что-нибудь съедобное. Самого солнца не видно за дымом и копотью. Первая мировая уступала Второй разве что по числу жертв, но никак не по тем ужасам, что пришлось пережить ее непосредственным участникам. «Маловато будет!» – сказали разработчики, и в результате на просторах игры появились орды зомби. Угадайте с трех раз, кому придется заняться их уничтожением? Дальше – больше! Оказывается, Первая мировая – лишь верхушка айсберга. На землю рвутся порождения тьмы, демоны всех мастей, и последняя линия обороны, защищающая людей от геноцида – вампиры. Придется помочь и им. Короче говоря, назвать сюжет игры скучным ни у кого язык не повернется.

К сожалению, «Necrovision» не затягивает игрока с первых же минут. Но по истечении некоторого времени понимаешь – этот шутер относится к когорте оригиналов, которые, как говорится, долго запрягают, но быстро едут. Секрет кроется в арсенале главного героя. Чем богаче он становится, тем интересней играть. Безо всяких условностей оружие можно разделить на две части, равно как





и саму игру. Поначалу, когда вам придется бегать по полям сражений Первой мировой, на страже вашего здоровья будут стоять образцы, реально находящиеся на вооружении в начале XX века. Широкий выбор холодного оружия и взрывчатки, пара разновидностей винтовок (естественно, Gewehr 98 и Lee-Enfield), имеющих вариации со штыком, снайперским прицелом и наствольной гранатой, легендарный американский винчестер M97, тяжелый ручной пулемет MG0815. Пистолеты представлены очаровашками Colt M1911 и P08 Parabellum (небезызвестный Люгер). Но главным открытием сезона стал для меня немецкий пистолет-пулемет MP18, удивительно напоминающий своим внешним видом гибрид отечественного ППШ и английского STEN. Тот факт, что MP18 на момент событий, разворачивающихся в игре, не был еще даже запатентован (это произошло годом позже), назовем досадной оплошностью. Вторая часть проходит в адских подземельях, где вашему протагонисту придется бороться с самой настоящей нечистью. Здесь на помощь пришло оригинального вида вампирское оружие, по сути являющееся аналогом современных пистолета-пулемета, дробовика, огнемета и гранатомета. Ко всему прочему, специальное оружие будет интегрировано в вашу левую руку – «Темная рука» позволит не только резать врагов на куски острыми лезвиями, но и проводить дистанционные атаки, а также колдовать.



Широкий ассортимент вооружения не до конца объясняет привлекательность игрового процесса. Все дело в том, что количество способов умерщвления растет вместе с вашим вещмешком. Например, можно брать в каждую руку по стволу (спаренный ручной пулемет – зрелище не для слабонервных). Казалось бы, безобидный набор «саперная лопатка + пистолет» обладает воистину разрушающей силой. Ведь лопатку можно не только использовать в качестве холодного оружия, но и попросту метнуть во врага. А в случае не вовремя закончившейся обоймы ударить рукояткой пистолета по темечку. Пинаться также никто не запрещал. Добавьте сюда многочисленные комбо (простейший представляет собой банальный хэдшот), позволяющие накапливать ярость для более смертоносных атак, так называемые «фаталити», могущественные заклинания «Темной руки», способность замедлять время. Для пущего разнообразия разработчики иногда подкидывают возможность воспользоваться услугами специфического транспорта, как то шагающий робот-скафандр или летающий огнедышащий дракон. Игра не поощряет любителей шкериться по углам. Толпы нападающих и огромные боссы принуждают игрока к активным действиям. Как результат – стопроцентный экшен, драйв и море веселья!

Александр Иванов

Коды



Нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы открыть консоль. Наберите один из нижеследующих кодов и нажмите [Enter]:

- **NVNALLLEVELS** – разблокировать все уровни;
- **NVNGOD** – режим бессмертия;
- **NVNGRINDER** – режим «Мясорубки»;
- **NVNGYJMODE** – режим Fairy;
- **NVNFUNNY** – мультяшный режим;
- **NVNHEALME** – пополнить здоровье;
- **NVNMAKEMYDAY** – пополнить здоровье;
- **NVNUNLOCK** – разблокировать все Комбо;
- **NVNCHAIN** – максимальный уровень Ярости;
- **NVNAMMO** – все патроны;
- **NVNWEAPONS** – всё оружие.



Уважаемые коллеги! Если Ваша организация занимается вопросами, связанными с продажей вычислительной техники и комплектующих; распространяет программные продукты оптом и в розницу; имеет торговые площади в магазинах технического, компьютерного, книжного и близких к ним направлений, то

ФИРМА 1С® ПРИГЛАШАЕТ К СОТРУДНИЧЕСТВУ И ПРЕДЛАГАЕТ БОЛЬШОЙ ПЕРЕЧЕНЬ ЛЕГКО ПРОДАВАЕМЫХ, ДОСТУПНЫХ ПО ЦЕНАМ, КАЧЕСТВЕННЫХ ПРОДУКТОВ ДОМАШНЕГО НАПРАВЛЕНИЯ.

В нашем прайс-листе представлены самые популярные и интересные мультимедийные продукты не только нашей фирмы, но и многих других, таких как "Бука", "Руссобит-М", "Новый Диск", "Soft Club", "Акелла", "ИДДК", "Медиахаус", КиМ.
Дополнительно мы предлагаем широкий ассортимент программных продуктов (Microsoft, ABBYY), игровых приставок, журналов, чистых носителей Mirex, USB flash памяти, игровых аксессуаров (рули, джойстики и т.д.) и DVD-фильмов.

СТАТЬ НАШИМ ПАРТНЕРОМ ЛЕГКО, РАБОТАТЬ С НАМИ – ВЫГОДНО!

Екатеринбург, ул. 8 Марта, 45А (343) 270-94-55
Тюмень, ул. Мельникайте, 136, корп 2 (3452) 34-07-52
Курган, проспект Машиностроитей, 23А
Челябинск, проспект Победы, 382 Б (351) 794-99-61
www.1cme.ru
info@1cme.ru

About

Игровой стандарт ПК
- Учредитель: ООО «Игровой стандарт»
- Адрес учредителя: Екатеринбург, ул. Малышева, 16, оф. 506
- Газета зарегистрирована Управлением Федеральной службы по надзору в сфере массовых коммуникаций, связи и охраны культурного наследия по Свердловской области
- Свидетельство о регистрации СМИ ПИ № ФС66-1688Р от 5 мая 2008 г.
- Адрес издательства и редакции: 620014, Екатеринбург, ул. Малышева, 16, оф. 506
- Главный редактор: Якушев А.В.
- **Телефон: (343) 219-12-48**
- **E-mail: gspc@ru66.ru**
- Газета выходит раз в месяц
- Подписано в печать 27.02.2009 г.: по графику – 19.00, фактически – 19.00
- Объем: 2 п.л.
- Тираж: 2000 экз.
- Отпечатано в ООО «Корпорация типографий «Циркон», г. Реж, ул. Ломоносова, 6
- Распространяется бесплатно
- Зак. № 12502.

